

ний, поскольку игра может происходить в любой имитированной ситуации. И, наконец, игра обеспечивает «защитную маску» для застенчивых и неразговорчивых учеников, что помогает им раскрыться.

Таким образом, ролевая игра не только закрепляет пройденный материал по теме и расширяет культурную картину мира, что способствует формированию языковой уверенности, но и укрепляет межличностные отношения среди учащихся и в цепочке «ученик-учитель».

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Казенкина, А. В. Ролевая игра на уроке иностранного языка / А. В. Казенкина, В. Н. Шмакова // Иностранные языки в школе. – 2018. – № 3. – С. 7–11.
2. Корягина, Ю. С. Ролевая игра как форма интенсификации процесса обучения устной речи на иностранном языке / Ю. С. Корягина // Иностранные языки в школе. – 2017. – № 4. – С. 14–16.
3. Леонтьев, А. А. Психология общения / А. А. Леонтьев. – Тарту, 1974. – 218 с.
4. Чепик, И. В. Ролевое взаимодействие младших школьников в игровом обучении устному иноязычному общению / И. В. Чепик // Веснік адукацыі. – 2012. – № 1. – С. 29–33.
5. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.

О. М. НЕПЕСОВА

Беларусь, Витебск, Витебский государственный университет имени
П. М. Машерова
Научный руководитель – А. О. Дубинкина

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ДЛЯ ШКОЛЬНИКОВ

Язык, будучи важнейшим способом формирования знаний человека о мире, отображает в процессе мыслительной деятельности человека объективный мир, фиксирует результаты этого познания в словах (прежде всего в единицах языка). Иностранный язык является средством межкультурной коммуникации и инструментом познания окружающего мира, поэтому овладение им предполагает активное вовлечение учащихся в иноязычное общение и их коммуникативное развитие. Важным стимулом деятельности личности являются отношения учащихся к себе, друг другу и коллективу посредством игр, так как они существенно влияют на успешность их коммуникативного взаимодействия в паре и группе.

По определению М. Ф. Стронины, «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [1, с. 11]. По мнению Д. Н. Узнадзе, «игра – форма психогенного

поведения, т. е. внутренне присущего, имманентного личности» [1, с. 20]. *Дидактическая игра*, как и каждая игра, представляет собой самостоятельную деятельность, которой занимаются дети: она может быть индивидуальной и коллективной. Например, такие игры как: *Travels, Riddles, Dialogues* вызывают у учащихся интерес и активное участие в развитии сюжета игры, стремление овладеть правилами игры и получить результат: решить задачу, узнать новые и интересные факты, научиться самостоятельно принимать решения.

Игры-путешествия (*Travels*) имеют сходство со сказкой, ее развитием, чудесами, отражают реальные факты или события, но обычно раскрывает простое – через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Подобные игры усиливают внимание, наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчают преодоление трудностей и достижение успеха. В названии игры, в формулировке игровой задачи должны быть «зовущие слова», вызывающие интерес учащихся к активной игровой деятельности. В игре-путешествии используются разнообразные способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов ее решения. В состав игры-путешествия иногда входят песня, загадки, подарки и многое другое.

Игры-загадки (*Riddles*) используются для проверки знаний и находчивости. Загадки включены в состав наиболее культурно значимых для любого языка единиц в связи с тем, что, будучи одним из наиболее древних жанров устного народного творчества, зафиксировали в себе «память» той или иной нации о своеобразии быта, жизненного уклада, многих традиций, а также, как утверждает И. А. Седакова и С. М. Толстая, «загадки обнаруживают связь с архаическим ритуалом... и мифопоэтической картиной мира» [2, с. 233–234].

В основе игр-бесед (*Dialogues*) лежит общение педагога с учениками, либо учеников друг с другом. Ценность данных дидактических игр заключается в том, что они предъявляют требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения учащихся. Игра-беседа (*Dialogues*) воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы учеников, умение сосредоточивать внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение, которым свойственны эмоциональность, экспрессивность, проявляющиеся чаще всего в субъективно-оценочной окраске речи, в образности, в широком использовании невербальных средств, готовых фраз и разговорных формул [3, с. 90]. Таким образом, *дидактическая игра* – это коллективная, целенаправленная учебная деятельность, когда каждый участник и команда в целом объединены решением главной задачи

и ориентирует свое поведение на выигрыш.

При обучении английскому языку дидактическим играм отводится большая роль. Это и средство активизации учащихся, но и средство развития речи. Используя методики обучения иностранному языку, необходимо учитывать не только запоминание новых слов, но и стремиться создать все возможности для развития каждого ученика, то есть организовать дифференцированный подход в обучении. Для поддержания интереса учеников в изучении языка надо понять, какие приемы работ могут заинтересовать ребят. Поэтому, на наш взгляд, главная задача – развить интеллект и познавательную активность учащихся посредством игр. При этом этот вид деятельности нужно организовать и направлять, при необходимости сдерживать, но не подавлять, обеспечивать каждому участнику возможность проявления активности.

Несомненно, развивается общество, развивается и методика преподавания иностранного языка. С появлением новых технологий игры принимают все новые формы. Одна из таких форм являются компьютерные игры. В настоящее время большой интерес вызывает использование компьютерных игр на уроке иностранного языка для воспроизведения реальной ситуации общения.

Компьютерные дидактические игры становятся средством формирования у учеников основой компьютерной грамотности, ознакомления с языками программирования. Одной из таких компьютерных игр является: *«Поиск профессии»*.

Ученикам предлагается задание: «Выбор профессии – это осознанное решение взрослого человека. На сегодняшний день выбор профессий огромен. Но, так или иначе, все зависит от индивидуальных способностей и талантов человека. Вы хотите устроиться на работу по специальности. Поищите себе возможные варианты работы, которую вы бы хотели получить». Условие приема в соответствующей компьютерной программе, которую учащийся вызывает нажатием клавиши «Поиск профессии». На экране дисплея появляется первая страница пронумерованных вопросов на иностранном языке, содержащих одновременно и ответы. Например, несколько вопросов о профессии человека:

1. Do you want to work as a worker?
2. Do you want to work as an engineer?
3. Do you want to work as a teacher?
4. Do you want to work as a doctor?

Ученик выбирает вопрос и ответ на него, содержащий необходимую для него информацию, и нажимает клавишу с цифрой, соответствующей номеру вопроса. Далее появляется следующая страница вопросов-ответов и т. д. Если ответы выбраны правильно, то компьютер делает вывод после

выполнения учащимся данного интерактивного задания, например: «Вам предлагается должность инженера, вы отлично справились со всеми заданиями и хорошо изучили языковой материал».

Безусловно, неотъемлемой частью примеров является не только лексический, но и грамматический материал, который может быть представлен в виде таблиц, например: «Обратите внимание, что в третьем лице единственного числа к глаголам добавляется окончание -s» и т. д.

Таким образом, анализ психолого-педагогической литературы по проблеме обучения детей средствами дидактической игры позволил сделать следующие выводы: дидактическая игра способствует развитию познавательных способностей, обогащению чувственного опыта ребенка; дидактическая компьютерная игра помогает учителю донести до учащихся трудный материал в доступной форме, при этом этот вид деятельности может быть использован, как и на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала; на наш взгляд, для успешного обучения детей необходима система игр с последовательно развивающимся и усложняющимся содержанием, с дидактическими задачами, игровыми действиями и правилами.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Конышева, А. В. Игра в обучении иностранному языку теория и практика / А. В. Конышева. – Минск : ТетраСистемс, 2008. – 288 с.
2. Седакова, И. А. Славянские древности: Этнолингвистический словарь в 5-ти томах / И. А. Седакова, С. М. Толстая // под общей ред. Н. И. Толстого. – М. : Изд-во «Международные отношения». – 2 том, 1995. – 690 с.
3. Леонтьева, Т. П. Методика преподавания иностранного языка : учеб. пособие / Т. П. Леонтьева [и др.]; под общ. ред. Т. П. Леонтьевой. – 2-е изд., испр. – Минск : Вышэйшая школа, 2016. – 239 с.

А. С. ПАРХУТИК

Беларусь, Брест, Брестский государственный университет имени

А. С. Пушкина

Научный руководитель – И. В. Повх

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ АПРОБАЦИЯ МЕТОДИЧЕСКОГО ИНСТРУМЕНТАРИЯ РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРЫ ИНОЯЗЫЧНОГО ОБЩЕНИЯ У ПОДРОСТКОВ

На современном этапе развития образовательных технологий большое внимание уделяется формированию способности и готовности учащихся к межкультурному межкультурному общению. Иностранные языки изучаются в целях их дальнейшего функционирования в качестве инструмента всесто-